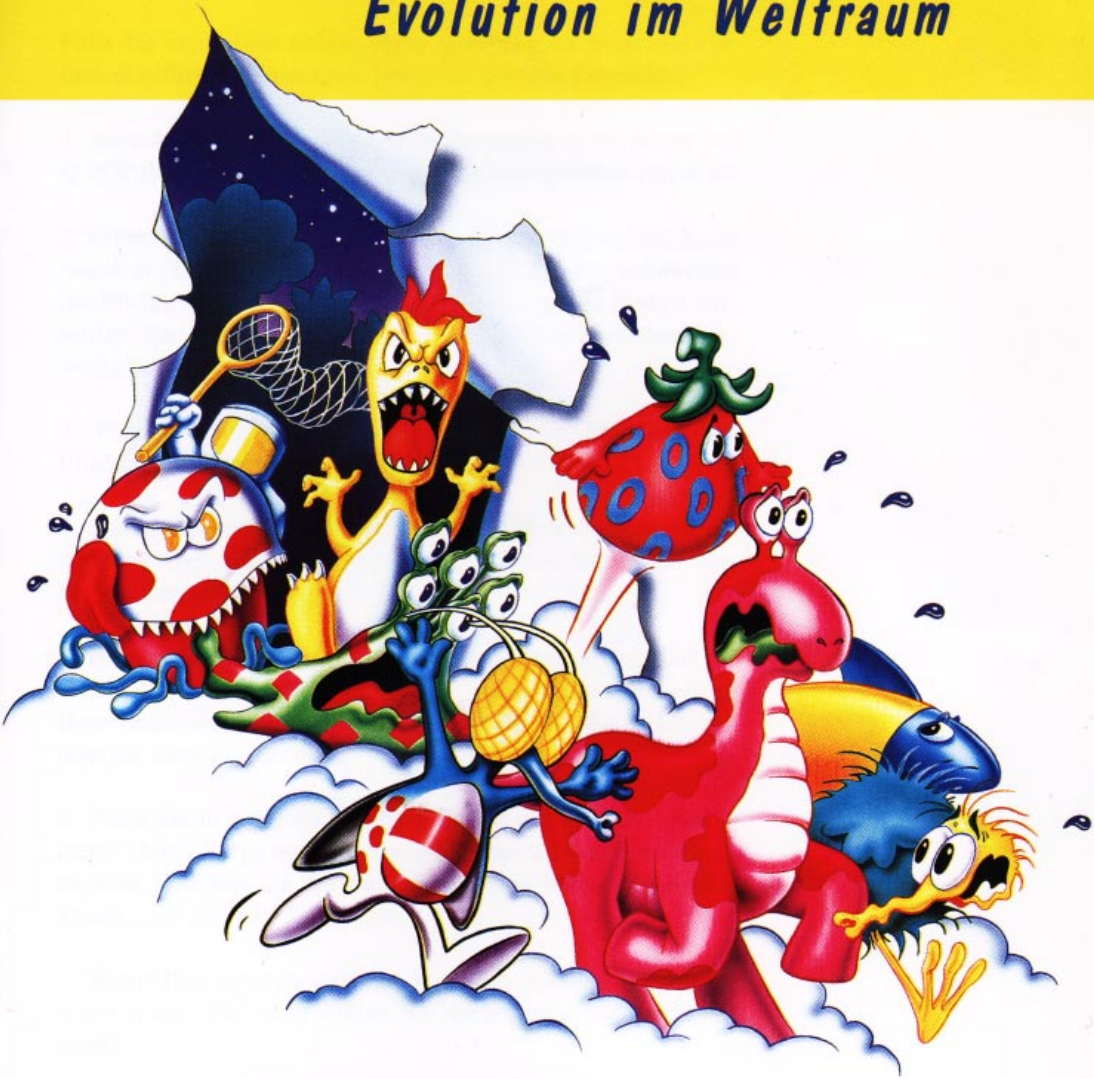
Q-POP

Evolution im Weltraum



SPIELANLEITUNG

Falls Sie keine Lust haben, diese Anleitung zu lesen und einfach drauflosspielen wollen, beachten Sie bitte folgendes:

1. Beenden Sie stets alle anderen Anwendungen, bevor Sie Q-POP starten, und speichern Sie Ihre Arbeitsergebnisse vorher ab!

2. Seien Sie sorgfältig, wenn Sie Ihre erste Einheit auf der Karte plazieren. Die folgenden Einheiten können Sie nur unmittelbar (rechtwinklig, nicht diagonal) neben einer eigenen Einheit aufstellen, die bereits auf der Karte ist. Meiden Sie Inseln und verwinkelte Küstenregionen!

3. Plazieren Sie zu Anfang möglichst alle Einheiten auf Pflanzen derselben Sorte.

4. Stellen Sie zu Beginn die Anpassung Ihrer Spezies an die Nahrung, die in Ihrem Verbreitungsgebiet am häufigsten vorkommt, auf mindestens 50%.

5. Fressen Sie soviel wie möglich, mindestens soviel, daß Sie eine volle Reihe Blätter bekommen. Sonst verhungern einige Ihrer Einheiten. Sie fressen, indem Sie auf Ihr Wesen klicken oder die Leertaste drücken.

6. Wenn Sie in einer ausweglosen Situation sind (z.B. „eingezäunt" durch Berge und Hindernisse) können Sie „Selbstmord" begehen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf Ihr Wesen oder drücken Sie Escape.

7. Wenn Ihre Spezies dauernd ausstirbt, machen Sie irgend etwas falsch. Vielleicht sollten Sie doch einmal die Anleitung lesen!

Wie alles begann

„Guten Morgen, Commander."

James T. Quirk, Kommandant der Raumstation „Charles Darwin", reckte sich. „Uaaah! Mann, habe ich gut geschlafen." Er kletterte mühsam aus dem Kryo-Sarg, versuchte, das Blut in seine immer noch auf Plus 3 Grad gekühlten Zehen zu massieren. „Sternzeit?" fragte er den Bordcomputer.

„Viertel nach 2486:2034-456-91"

„Waas?" Quirk wäre beinahe wieder in seinen Tiefkühltank gefallen. „Verschlafen?" keuchte er ungläubig. „Fünfzigmillionen Jahre???"

Leider verfügte der Bordcomputer weder über Humor noch über Phantasie (die entsprechenden Module hatte Quirk sicherheitshalber kurz nach dem Start der „Charles Darwin" ausgebaut). Es konnte sich also nicht um einen Scherz handeln. „Warum hast du mich nicht geweckt, du... du Allgemeine Schutzverletzung?" brüllte er.

„Tut mir leid, Commander. Hab einfach nicht auf die Uhr geschaut." sagte der Computer mit beleidigter Stimme.

Quirk wünschte sich in die frühe Silikonzeit zurück, als Computer anstelle von faulen Ausreden noch kryptische Fehlermeldungen von sich gaben. Schließlich zuckte er resignierend mit den Achseln. „Na egal. Wie geht es denn den Aminosäuren auf Q-POP?"

„Da tut sich was!" sagte der Bordcomputer, sichtlich erfreut darüber, das Thema wechseln zu können. „Gucken Sie mal..."

Fasziniert beugte sich Quirk über den Holoprojektor, der ein naturgetreues, räumliches Abbild der Planetenoberfläche erzeugte. In der Tat, da tat sich was. Die Aminosäuren hatten sich offenbar inzwischen zu hochkomplexen Wesen entwickelt, die in großer Zahl durch eine fremdartige Landschaft wuselten.

Quirk stutzte. Wie konnte es sein, daß sich in so kurzer Zeit - fünfzigmillionen Jahre waren, evolutionstheoretisch gesehen, nicht mal ein Augenzwinkern - aus ein paar Aminosäuren hochentwickelte Lebensformen gebildet hatten? Mit logarithmisch anwachsendem Mißmut erkannte er, daß er eine der größten wissenschaftlichen Sensationen seit der Erfindung des

Perpetuum Mobile schlichtweg verschlafen hatte. Er hätte als erster Mensch Zeuge des entscheidenden Schrittes von der anorganischen Materie zu lebendigen Organismen sein können. Hätte er nur gestern Abend nach dem Abendessen nicht vergessen, den Wecker zu stellen!

Das Abendessen - die Erinnerung an seine letzte Mahlzeit vor dem Kryoschlaf, der planmäßig eigentlich nur zehntausend Jahre hätte dauern sollen, kehrte langsam zurück und machte ihn darauf aufmerksam, daß er seit Äonen nichts gegessen hatte. Zur Vorspeise hatte es leckere Lachspastete mit feinen Eidechsenzungen gegeben, anschließend Rindersteak mit Champignonsauce und gemischtem Geflügel-Käferlarven-Salat. Zum Nachtisch hatte er grüne Götterspeise und Erdbeeren gehabt. Dann hatte er aufgeräumt und, anstatt abzuwaschen, das schmutzige Geschirr über die Vakuum-Abfallschleuse entsorgt. Quirk wurde klar, daß er damit gegen die Vorschriften zur Sauberhaltung des Weltraums verstoßen hatte.

Und plötzlich keimte eine schreckliche Ahnung in ihm auf. Mal sehen, was draus geworden ist, dachte er sarkastisch, als er den Holoprojektor auf maximale Vergrößerung einstellte...

WILLKOMMEN BEI Q-POP

Willkommen im ewigen Kreislauf von Leben und Überleben, Fressen und gefressen werden. Nehmen Sie Teil am unermüdlichen Streben der Natur, immer raffiniertere, perfektere und überheblichere Organismen zu schaffen.

Ihre Aufgabe ist es, eine von sechs verschiedenen Pflanzenfresser-Arten in ihrem Kampf ums Überleben zu führen. Dabei müssen Sie Nahrung sammeln, Ihre Weidegründe gegen unliebsame Konkurrenten verteidigen, sich vor Fleischfressern in Acht nehmen und auch noch für Nachwuchs sorgen. Je besser Ihnen dies gelingt, umso mehr kann sich Ihre Spezies über den Planeten ausbreiten und sich an die ständig wechselnden Umweltbedingungen anpassen.

Q-POP ist ein Simulationsspiel. Das bedeutet: Es versucht, reale Zusammenhänge in einem vereinfachten Modell abzubilden. Tatsächlich haben wir uns bemüht, die wichtigsten Zusammenhänge und Gesetze der Evolution zu berücksichtigen: In Q-POP ist die Spezies am erfolgreichsten, die sich am besten an die jeweils vorherrschenden Umweltbedingungen anpaßt. Maßgebend ist dafür vor allem die Verbreitung bestimmter Pflanzenarten, die wiederum vom herrschenden Klima abhängt. Katastrophen wie Meteoriteneinschläge, vulkanische Aktivität oder verheerende Erdbeben können die Situation schlagartig verändern und eine dominierende Spezies plötzlich zurückdrängen oder gar aussterben lassen.

Dennoch ist Q-POP in erster Linie ein Spiel und kein Experimentierkasten für Biologiestudenten. Unser oberstes Ziel bei der Spielentwicklung war es, daß Sie - gemeinsam mit Ihren Freunden oder allein gegen mehrere Computergegner - Spaß haben. Deshalb haben wir alles weggelassen, was unserer Meinung nach für den Spielspaß unwichtig oder hinderlich war, und vielleicht einiges nicht ganz wissenschaftlich korrekt dargestellt. Aber schließlich spielt Q-POP ja auch auf einem fernen Planeten. Und welcher Biologieprofessor weiß schon wirklich, wie das Liebesleben der Amöben aussieht oder wie sich eine hüpfende Erdbeere auf der Flucht vor einem fleischfressenden Pilz verhält?

Q-POP kann von bis zu sechs Spielern an einem einzigen PC gespielt werden. Fehlende Mitspieler werden durch Computergegner ersetzt, deren Spielstärke variabel ist. Jeder Spieler wählt zu Beginn eine von sechs Pflanzenfresser-Arten aus und plaziert einige Exemplare auf der globalen Übersichtskarte, die den Hauptkontinent auf einem fremden Planeten zeigt. In den verschiedenen Regionen wachsen sechs unterschiedliche Pflanzenarten, die den Pflanzenfressern als Nahrung dienen.

Wie gut eine Spezies in einem bestimmten Gebiet überleben kann, hängt entscheidend davon ab, wie gut sie an die dort vorkommende Nahrung angepaßt ist. Dies wird mit den Eigenschaftswerten der Spezies bestimmt, die jeder Spieler zu Beginn einstellen und später durch Evolution verbessern kann. Neben der Anpassung an die sechs Pflanzenarten gibt es weitere Eigenschaften wie Intelligenz, Kampfstärke und Vermehrungsgeschwindigkeit, die allgemein im Überlebenskampf nützlich sind. Im Laufe des Spiels erhält jeder Spieler Evolutionspunkte, die er einsetzen kann, um diese Eigenschaften zu verbessern. Wer am Ende des Spiels insgesamt die höchsten Eigenschaftswerte hat, d.h. die meisten Evolutionspunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Jede Spielrunde gliedert sich in die Phasen „Überleben", „Vermehrung", „Katastrophen", „Bewertung" und „Entwicklung". In der Überlebensphase wird ein einzelnes Wesen, sozusagen als repräsentativer Vertreter seiner Art, dem Überlebenskampf ausgesetzt. Der Spieler steuert dieses Wesen durch eine außerirdische Landschaft auf der Suche nach Nahrung und paarungswilligen Weibchen, wobei er sich vor Fleischfressern und anderen Gefahren hüten muß. Je mehr Nahrung der Spieler während der Überlebensphase sammelt und je öfter er sich paart, desto mehr Nachkommen kann er anschließend in der Vermehrungsphase auf dem Spielfeld verteilen. Dabei wird es immer wieder zu Konflikten mit den anderen Pflanzenfressern

kommen, die einem den Lebensraum streitig machen. Solche Konflikte gewinnt in der Regel die Spezies, die an das jeweilige Gelände besser angepaßt ist.

Nachdem jeder Spieler seine Nachkommen plaziert hat, können Katastrophen auftreten, die manchmal ganze Gebiete entvölkern und meistens das Klima - und damit die Verbreitung der verschiedenen Pflanzenarten - nachhaltig beeinflussen. Die Palette reicht von Meteoriteneinschlägen bis zur Landung der Menschen, die, ständig auf der Jagd nach Versuchstieren, das Überleben noch schwieriger machen.

Nach eventuellen Katastrophen werden in der Bewertungsphase die Evolutionspunkte verteilt, und zwar nach der Reihenfolge der Verbreitung der Arten: Die Spezies mit den meisten Individuen bekommt die meisten Evolutionspunkte, usw. Die Evolutionspunkte können in der Entwicklungsphase eingesetzt werden, um die Eigenschaften der Spezies, und damit ihre Überlebensfähigkeit, zu verbessern. Dann wird diese Überlebensfähigkeit erneut in der Überlebensphase getestet, usw. Nach Erreichen einer vorher festgelegten Zahl von Spielrunden gewinnt der Spieler, der während des Spiels insgesamt die meisten Evolutionspunkte gesammelt hat.

Doch nun genug der Theorie: Installieren Sie das Spiel (wenn Sie es noch nicht getan haben), und los geht´s!

Um Q-POP zu spielen, benötigen Sie einen PC mit Microsoft® Windows™ ab Version 3.1, mindestens 4 MB RAM, eine Grafikauflösung von mindestens 640x480 Pixel in 256 Farben (das Spiel läuft auch unter 16 Farben, sieht aber nicht so gut aus), eine Maus und ca. 15 MB Platz auf Ihrer Festplatte. Wir empfehlen einen 80486-PC mit mindestens 33 MHz. Windows-kompatible Soundkarten werden unterstützt. Für die CD-ROM-Version benötigen Sie natürlich außerdem ein CD-ROM-Laufwerk.

- **Diskettenversion:** Legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk (z.B. „A:") ein. Starten Sie ggf. Windows. Wählen Sie dann im Windows-Programm-Manager „Programm ausführen" und geben Sie „A: INSTALL" ein.

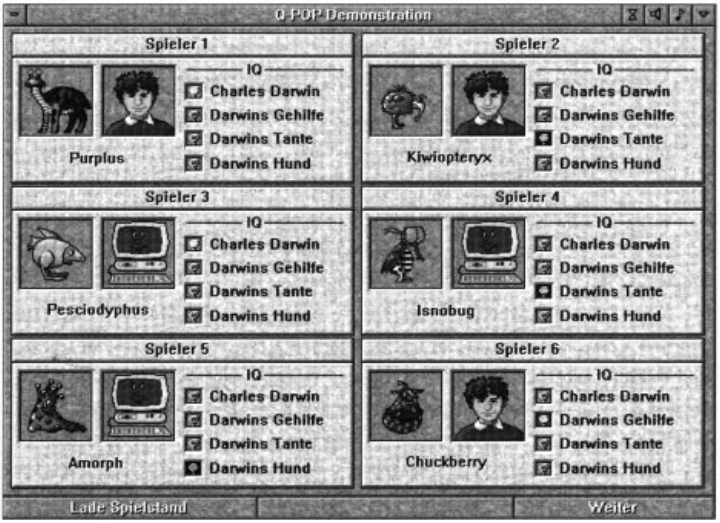
- **CD-ROM-Version:** Legen Sie die CD-ROM in das Laufwerk (z.B. „D:") ein. Starten Sie ggf. Windows. Wählen Sie dann im Windows-Programm-Manager „Programm ausführen" und geben Sie „D: INSTALL" ein. Sie können zwischen Installation auf der Festplatte und Spielen direkt von der CD-ROM wählen. Wir empfehlen die Installation auf der Festplatte, da das Spiel dann schneller wird und Sie die Musik in CD-Qualität hören können.

Am Ende des Installationsprozesses nimmt das Programm die notwendigen Einstellungen vor, um den Q-POP Bildschirmschoner als aktuellen Bildschirmschoner für Windows auszuwählen. Bestätigen Sie diese durch Klicken auf OK oder wählen Sie „Abbrechen", wenn Sie den Q-POP Bildschirmschoner nicht aktivieren möchten. Achtung: Windows95 Benutzer müssen den Bildschirmschoner selbst aktivieren.

Das Programm legt schließlich eine neue Q-POP Programmgruppe an und ruft ggf. eine Readme-Textdatei auf, die letzte Änderungen und Ergänzungen zu dieser Anleitung enthält. Um das Spiel zu starten, doppelklicken Sie auf das Q-POP-Icon.

Spielstart

Nach der Intro-Animation, die Sie per Mausklick jederzeit beenden können, gelangen Sie zunächst auf den Spieler-Auswahlbildschirm. Durch Anklicken der Bilder neben der Abbildung der Spezies wird festgelegt, ob diese von einem menschlichen Spieler oder vom Computer gespielt werden soll. Es ist auch möglich, einzelne Spezies abzuschalten; dies ist aber grundsätzlich nicht ratsam, da das Spiel bei sechs verschiedenen Spezies am interessantesten und spannendsten ist. (Besonders Vorsichtige können auch ganz alleine ohne Gegner spielen.) Die einzelnen Arten unterscheiden sich nur im Aussehen; es ist also reine Geschmackssache, wer welche Spezies spielt.



Für jede Spezies kann der „Intelligenzquotient" durch Anklicken des entsprechenden Glühbirnen-Symbols in vier Stufen festgelegt werden, wobei „Charles Darwin" die höchste und „Darwins Hund" die niedrigste Stufe bildet. Bei einem menschlichen Spieler bedeutet ein hoher IQ einen hohen Schwierigkeitsgrad des Spiels. Bei Computergegnern bedeutet

ein hoher IQ eine hohe Spielstärke. Wenn alle sechs Arten auf maximalen IQ gestellt sind, ist das Spiel also für den oder die menschlichen Spieler am schwierigsten.

Wer bereits zu einem früheren Zeitpunkt ein unterbrochenes Spiel abgespeichert hatte, kann dieses nun durch Klicken auf den Schalter „Spielstand laden“ fortsetzen.

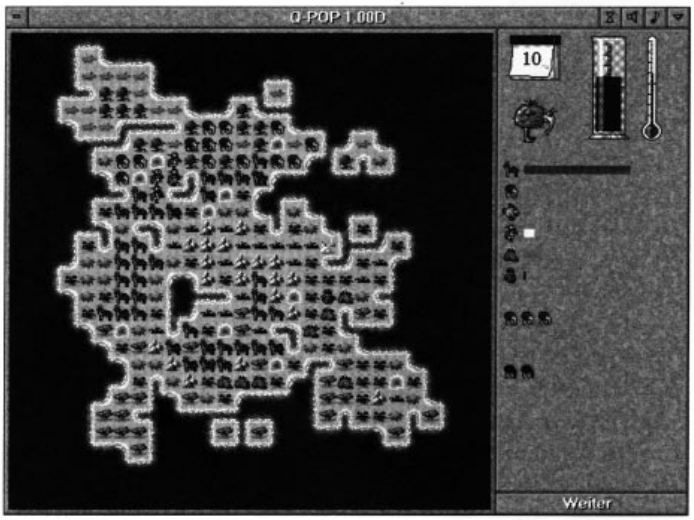
Am oberen Spielrand befinden sich einige Buttons (Schaltknöpfe), die während des ganzen Spiels verfügbar sind: Die Exitbox in der linken Ecke dient dazu, das Spiel jederzeit zu beenden. Über zwei Buttons in der rechten Ecke können Musik und Soundeffekte ein- oder ausgeschaltet werden, sofern entsprechende Hardware (Soundkarte) vorhanden ist und die passenden Windows-Treiber installiert sind (näheres dazu im Windows Benutzerhandbuch und in der Dokumentation Ihres Soundkarten-Herstellers). Der Sanduhr-Button dient dazu, den Scroll-Modus in der Überlebensphase auszuschalten. Dies ist nur auf sehr langsamen PCs ratsam, um den Spielablauf zu beschleunigen.

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf „Weiter“. Es erscheint dann ein Fenster, das nach der Spieldauer in Spielrunden fragt. Die Einstellung „Kurz“ bietet sich an, um das Spiel kennenzulernen. „Mittel“ entspricht einem Spielabend mit Freunden (pro menschlichem Spieler und Runde muß mit ca. 3-5 Minuten Spieldauer gerechnet werden). „Lang“ empfiehlt sich, wenn man allein gegen den Computer spielt oder wenn das Spiel über mehrere Sitzungen fortgeführt werden soll. Für die ganz Hartgesottenen gibt es die Einstellung „Bis zum bitteren Ende“. Bei dieser Einstellung endet das Spiel erst, wenn alle Spezies bis auf eine ausgestorben sind oder kein menschlicher Spieler überlebt.

Startaufstellung

Zu Beginn muß jeder Spieler 10 Einheiten seiner Spezies auf der strategischen Übersichtskarte plazieren. Die Karte zeigt den Hauptkontinent des fremden Planeten mit seinen Landmassen, Gebirgen und Pflanzen im Überblick. Es gibt sechs verschiedenen Pflanzenarten:

- **Blaublatt** (hellblaue Blüten, wächst in kühlen, feuchten Regionen)
- **Stinkbälle** (grüne Kugeln an Stielen, mögen trockene, kalte Gegenden)
- **Rangonen** (orangefarbene, runde Früchte, wachsen in gemäßigten Zonen)
- **Feuergras** (dunkelrotes Gras, wächst auf trockenem Boden)
- **Wulgpilze** (lila Pilze, wachsen in feuchten, warmen Gebieten)
- **Schlingwurz** (dunkelblaue Blüten, bevorzugt warme Regionen mittlerer Feuchtigkeit)



Da der Kontinent sich auf der nördlichen Halbkugel des Planeten befindet, ist es im Norden (am oberen Rand der Karte)

kühler als im Süden, weshalb dort bevorzugt Blaublatt und Stinkbälle wachsen. In den Niederungen entlang der Küsten und am Rand von Binnenseen (blaue Felder) ist es besonders feucht; im Landesinneren, rund um die Gebirge, eher trocken.

Der aktuelle Status des globalen Klimas kann am rechten Rand des Bildschirms anhand des Meßbechers (Feuchtigkeit) und Thermometers (Durchschnittstemperatur) abgelesen werden. Diese Werte ändern sich im Laufe des Spiels und beeinflussen die Verbreitung der verschiedenen Pflanzenarten. Außerdem ist im oberen Bereich die jeweils am Zug befindliche Spezies und die aktuelle Spielrunde (Kalender) sichtbar. Darunter wird die aktuelle Anzahl der sechs Spezies relativ zueinander angezeigt. Die verkleinerten Wesen der eigenen Spezies geben an, wieviele neue Einheiten man auf der Karte plazieren kann. Zu Beginn kann jeder Spieler 10 Einheiten aufstellen.

Der Spieler am Zug plaziert sein erstes Wesen durch einfaches Anklicken der Karte (Meer- und Gebirgsfelder sowie Küstenfelder können nicht besetzt werden). Dabei ist besondere Aufmerksamkeit geboten: Wenn die erste Einheit plaziert ist, können weitere Einheiten nur auf solche Felder plaziert werden, die an von der eigenen Spezies besetzte Felder direkt (nicht diagonal) angrenzen. Dies gilt auch für alle nachfolgenden Spielrunden. Das Plazieren der ersten Einheit bestimmt also die Region, in der sich die eigene Art zu Beginn des Spiels entwickelt.

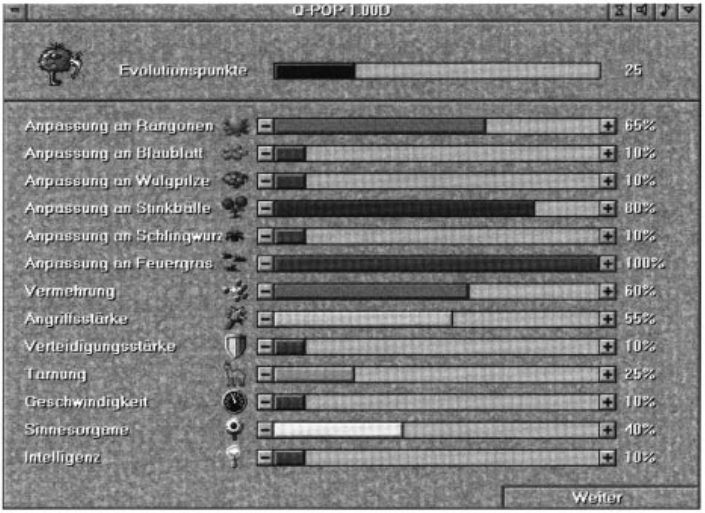
Bei der Auswahl der Startregion sollte folgendes berücksichtigt werden:
- Da der Meeresspiegel schwankt, ist es gefährlich, alle Einheiten in Küstenregionen zu plazieren. Sie könnten sonst leicht Opfer einer Überflutung werden.
- Achten Sie auf möglichst viel Bewegungsfreiheit: Meeresarme, Seen und Gebirge können sonst die Ausbreitung der eigenen Art stark einschränken.

Startaufstellung

- Es ist sinnvoll, zu Beginn überwiegend Felder mit einer bestimmten Nahrungsart zu besetzen und die eigene Spezies dann besonders an diese Nahrungsart anzupassen (siehe nächster Abschnitt). Später kann die Spezialisierung auf weitere Nahrungsarten ausgedehnt werden.
- Man sollte zu Beginn möglichst viel Abstand zu seinen Nachbarn halten und kräftezehrende Rangeleien um Weidegründe auf einen möglichst späten Zeitpunkt verschieben.

Wenn die Startaufstellung erfolgt ist, wird durch Klicken auf den „Weiter"-Button der nächste Spieler aktiviert.

Nachdem alle Spieler ihre ersten Wesen auf der Karte plaziert haben, geht es daran, die Eigenschaften der eigenen Spezies festzulegen. Dies geschieht auf dem Entwicklungsbildschirm. Er zeigt die 13 Eigenschaftswerte der Spezies:



- **Die Anpassung** an die sechs verschiedenen Nahrungsarten ist besonders wichtig. Sie gibt an, wie gut eine Spezies die jeweilige Nahrung verwerten kann. Bei Auseinandersetzungen mit anderen Spielern ist oft entscheidend, wie gut beide Spezies an die Nahrung auf dem strittigen Feld angepaßt sind. Wer nicht ausreichend an die Nahrung in seinem Verbreitungsgebiet angepaßt ist, riskiert ein rasches Aussterben seiner Art durch Hunger. Zu Beginn sollte man die Anpassung an die im eigenen Verbreitungsgebiet häufigste Pflanzenart auf einen Wert von mindestens 40-50 setzen.

- **Die Vermehrungsrate** einer Spezies gibt an, wie schnell diese sich vermehren und ausbreiten kann. Eine hohe Vermehrungsrate erhöht den Effekt des Nahrungssammelns

und Paarens in der Überlebensphase und ermöglicht eine raschere Verbreitung der eigenen Spezies.

- **Die Angriffs- und Verteidigungsstärke** einer Spezies sind vor allem beim Kampf um Weideland von Bedeutung. Wesen mit einer hohen Angriffsstärke können sogar besonders gut an die dortigen Verhältnisse angepaßte Konkurrenten verdrängen. Umgekehrt hilft die Verteidigungsstärke, sein Terrain gegen Eindringlinge zu behaupten. Eine hohe Verteidigungsstärke kann auch beim Überlebenskampf gegen Fleischfresser hilfreich sein.

- **Tarnung** ist sehr nützlich, um in der Überlebensphase Fleischfressern aus dem Weg zu gehen. Auf diese Weise kann eine Spezies mehr Nahrung sammeln und sich besser vermehren.

- **Die Geschwindigkeit** einer Spezies ist ebenfalls bei der Flucht vor Fleischfressern hilfreich. Außerdem ermöglicht es ein hoher Geschwindigkeitswert, sich auf der strategischen Karte besser zu bewegen und so z.B. flexibler auf Klimaveschiebungen zu reagieren.

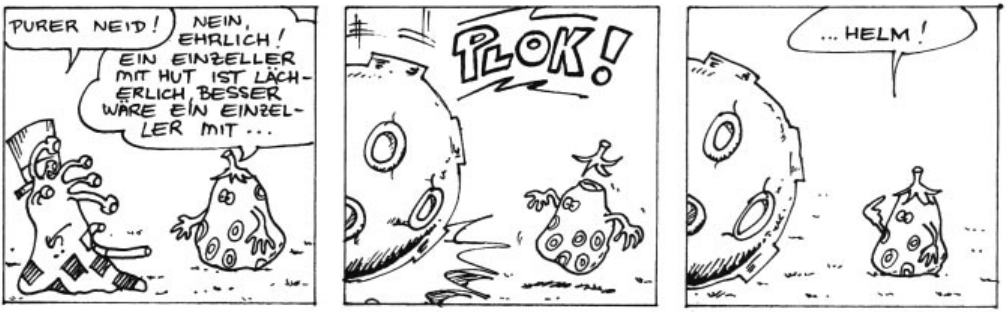
- **Die Sinnesorgane** einer Spezies erleichtern die Orientierung in der Überlebensphase. Je bessere Sinne eine Spezies hat, umso eher wird sie Feinden aus dem Weg gehen, paarungswillige Weibchen und besonders ergiebige Nahrungsquellen finden können.

- **Intelligenz** ist schließlich eine Art „Allround-Fähigkeit", die das Überleben auf vielfältige, subtile Weise erleichtert. Sie erhöht die Chancen bei Konflikten mit anderen Rassen (allerdings in geringerem Maße als die Eigenschaften „Angriffs-" und „Verteidigungsstärke"), erleichtert das Ausweichen vor Fressfeinden und verbessert die Orientierung in der Überlebensphase. Dieser Wert hat

übrigens absolut nichts mit dem „IQ“ zu tun, den Sie beim Spielstart eingestellt haben, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels festzulegen.

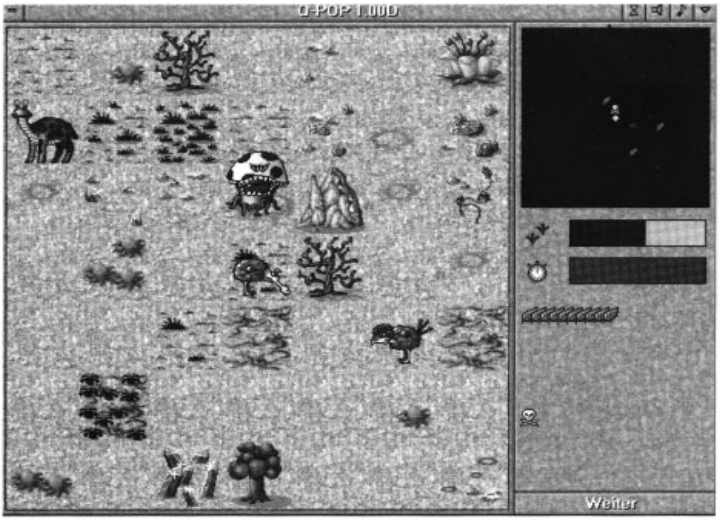
Zu Beginn sind alle Eigenschaftswerte auf 10% voreingestellt (je höher der Prozentwert, umso besser die jeweilige Eigenschaft). Jeder Spieler verfügt über eine Anzahl „Evolutionspunkte“, die durch den blauen Balken am oberen Rand gekennzeichnet sind. Diese Punkte können Sie durch Klicken auf den „+“-Button neben der jeweiligen Eigenschaft oder auf den rechten Bereich des Balkens (10er-Schritt) verteilen. Wenn Sie die Erhöhung einer Eigenschaft zurücknehmen wollen, können Sie dies durch Klicken auf den „-“-Button oder den linken Balkenbereich tun. Allerdings können Sie damit eine Eigenschaft nicht über den voreingestellten Anfangswert hinaus reduzieren.

Verteilen Sie die Evolutionspunkte nach eigenem Gutdünken. Denken Sie vor allem an eine ausreichende Anpassung an die in Ihrem Verbreitungsgebiet vorherrschende(n) Nahrungsart(en)! Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Weiter“. Da nicht verteilte Evolutionspunkte am Ende einer Spielrunde verfallen, sollten Sie immer alle Punkte verteilen, bevor Sie Ihren Zug beenden.



Die Überlebensphase

Nun wird es ernst (soo ernst auch wieder nicht): Sie gelangen zum ersten Mal in die entscheidende Überlebensphase. Jetzt wird sich zeigen, ob Ihre Spezies dem Kampf ums Überleben in ihrem Verbreitungsgebiet wirklich gewachsen ist.



Der größte Teil des Bildschirms zeigt die unmittelbare Umgebung Ihres Wesens, das als repräsentativer Vertreter seiner Art auserwählt wurde, um die gesamte Spezies im Überlebenskampf zu vertreten. In der Umgebung können sich Hindernisse (Berge, Bäume. brodelnde Schlammlöcher etc.), Nahrung, andere Pflanzenfresser, paarungswillige Artgenossen und Fleischfresser befinden. Außerdem birgt die Planetenoberfläche noch die eine oder andere, meist unerfreuliche Überraschung.

Wie die Umgebung aussieht, in der sich Ihr Wesen befindet, hängt davon ab, an welchen Stellen Ihre Spezies auf der strategischen Karte vertreten ist. Wenn Sie beispielsweise viele Felder mit Rangonen (orangefarbene Früchte) besetzt haben,

werden Sie diese Nahrungsform sehr häufig vorfinden. Wenn Sie hochliegendes Gelände in der Nähe von Gebirgen besetzt haben, finden Sie entsprechend viele Vulkane und Berge in Ihrer Umgebung, usw. Auch die Verteilung von Nahrungskonkurrenten (anderen Pflanzenfressern), Fleischfressern und paarungsbereiten Artgenossen hängt von der Verbreitung Ihrer Spezies auf der Karte ab. Die Nachbarn an der Grenze Ihres Territoriums werden Sie besonders häufig antreffen. Je mehr Felder Sie auf der Karte besetzt haben, umso mehr Fleischfresser stellen sich ein, denn diese spezialisieren sich naturgemäß auf die zahlreichsten Pflanzenfresser-Arten. Je dichter Ihre Spezies siedelt, umso mehr Paarungspartner werden sie finden, doch umso dürftiger ist auch das Nahrungsangebot. Wenn Ihre Wesen also in kleinen Grüppchen quer über die Landkarte verstreut sind, sind die Vermehrungschancen geringer; dafür werden Sie ein reichhaltigeres Nahrungsangebot vorfinden. Nicht zuletzt beeinfluflt auch der vorab eingestellte Schwierigkeitsgrad (IQ) diese Faktoren.

Am rechten Spielfeldrand befinden sich einige wichtige Indikatoren für das Überleben. Oben sehen Sie eine Art „Radarschirm", der Ihnen Informationen über die weitere Umgebung vermittelt. Grüne Blätter darauf symbolisieren besonders reichhaltige Nahrungsquellen, Totenkopf-Symbole stehen für Fleischfresser, Herzen für Paarungspartner und blaue, grimmige Gesichter für andere Pflanzenfresser. Ihr Wesen ist durch ein gelbes Kreuz in der Mitte markiert. Je besser die Wahrnehmung (Augen, Ohren, Geruchssinn etc.) Ihrer Spezies entwickelt ist, umso weiter reicht der Radius dieses „Radars", umso besser können Sie sich also in Ihrer Umgebung orientieren.

Unter dem Radarschirm befinden sich der Zugindikator (blauer Balken) und der Zeitindikator (roter Balken). Der Zugindikator gibt an, wieviel Züge Sie in der aktuellen Überle-

bensphase noch machen können, und wird bei jedem Bewegungs- oder Fressvorgang ein Stück kürzer (je nach IQ haben Sie ca. 50 - 80 Züge pro Überlebensphase). Wenn er auf Null geschrumpft ist, ist Ihre Überlebensphase beendet und der nächste Spieler an der Reihe. Der rote Zeitindikator gibt an, wieviel Zeit Ihnen noch bleibt, um Ihren nächsten Schritt zu bedenken. Wenn Sie nichts tun, bevor der Balken abgelaufen ist, bleibt Ihr Wesen einfach untätig auf der Stelle stehen oder frißt, wenn es dort, wo es steht, Nahrung gibt. Sie stehen also unter einem gewissen Zeitdruck (pro Zug haben Sie, je nach IQ, ca. 1-3 Sekunden Bedenkzeit). Die Zeit beginnt abzulaufen, sobald Sie mit der Maus im Sichtfenster klicken oder eine Pfeiltaste bzw. die Leertaste drücken.

TIP: Wenn Sie innerhalb Ihrer Überlebensphase eine Pause machen wollen, z.B. weil das Telefon klingelt, können Sie das Spiel per Mausklick auf den „Verkleinerungsknopf" rechts oben deaktivieren. Die Zeit wird dann „angehalten". Wenn Sie weiterspielen wollen, doppelklicken Sie einfach auf das verkleinerte Icon auf Ihrem Windows-Desktop.

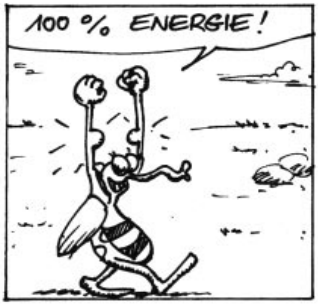
Ihr Wesen können Sie ganz einfach mit der Maus oder den Cursor-Pfeiltasten steuern. Klicken Sie mit der Maus irgendwo auf die Abbildung der näheren Umgebung, wird das Wesen versuchen, sich in diese Richtung zu bewegen (Sie können nur gerade ziehen, nicht diagonal). Klicken Sie direkt auf das Wesen, bleibt es an Ort und Stelle stehen und versucht, etwas zu fressen, sofern Nahrung vorhanden ist. Ebenso bewegen die vier Cursortasten das Wesen in die entsprechende Richtung; die Leertaste bewirkt den Befehl „Stehenbleiben und möglichst fressen".

Ihr Ziel in der Überlebensphase ist es, möglichst viel zu fressen, sich möglichst oft zu paaren und dabei so selten wie möglich zu sterben. „Selten sterben" deshalb, weil Ihre Überlebensphase nicht automatisch beendet ist, wenn Sie gefressen werden

oder einer anderen Gefahr zum Opfer fallen. Stattdessen erhalten Sie einen „Totenkopf", der am rechten Bildschirmrand angezeigt ist. Totenköpfe bewirken, daß einige Ihrer Individuen auf der strategischen Karte sterben; sie sollten Gefahren also tunlichst aus dem Weg gehen.

Wenn Sie Nahrung finden und auf dem entsprechenden Feld einen Spielzug lang stehenbleiben (das Wesen direkt anklicken oder die Leertaste drücken), frißt Ihr Wesen und erhält dafür Blattsymbole, die am rechten Bildrand angezeigt werden. Wieviele Blätter Sie bekommen, hängt davon ab, wie gut Sie an die jeweilige Nahrung angepaßt sind. Es kann also sein, daß sie mehrmals fressen müssen, um ein Blattsymbol zu bekommen. Sie sollten versuchen, mindestens 20 Blattsymbole (eine komplette Reihe) zu sammeln - dies ist die erforderliche Nahrungsmenge, um alle Ihre Individuen ausreichend zu versorgen. Sammeln sie weniger, verhungern unter Umständen einige Artgenossen; sammeln Sie mehr, erhöht sich Ihre Geburtenrate. Beachten Sie, daß Sie auf den meisten Nahrungsfeldern mehr als einmal fressen können!

TIP: Es gibt eine spezielle „Kraftnahrung", die allerdings sehr selten ist. Versuchen Sie, diese zu fressen, und geben Sie den Dinos und Pilzen endlich mal Saures!



Die Überlebensphase

Wenn Sie in der Nähe einen paarungsbereiten Artgenossen sehen, sollten Sie versuchen, sich ihm zu nähern. Sobald Sie auf ein angrenzendes Feld ziehen, beginnt die Paarung, und Sie erhalten ein Herz-Symbol. Je mehr Herz-Symbole Sie sammeln können, um so mehr neue Individuen können Sie in der nächsten Vermehrungsphase auf der strategischen Karte plazieren. Sie können sich mit jedem Artgenossen nur einmal paaren.

Wenn Sie andere Pflanzenfresser in der Nähe sehen und auf ein angrenzendes Feld ziehen, können Sie diese aus Ihrem Revier vertreiben. Es findet ein Kampf statt, den Sie in jedem Fall gewinnen, und Sie erhalten ein Symbol der jeweiligen besiegten Spezies. Der Kampf hat keine direkten Auswirkungen auf die strategische Karte, doch die „Kampferfahrung" bringt Ihnen in der nächsten Vermehrungsphase zusätzliche Stärke, wenn Sie sich mit Ihren Nachbarn auseinandersetzen müssen. Bedenken Sie aber, daß derartige Revierkämpfe Zeit kosten, die Sie für Nahrungssuche oder Paarung benötigen.

Ihr größter Feind in der Überlebensphase sind die Fleischfresser. Versuchen Sie möglichst, ihnen aus dem Weg zu gehen, indem Sie rechtzeitig ausweichen (achten Sie auf Ihr „Radar"!). Sobald ein Fleischfresser einmal Ihre Fährte aufgenommen hat, ist er oft nur noch schwer abzuschütteln. Wenn Sie hohe Werte in den Eigenschaften „Tarnung" und „Geschwindigkeit" haben, besteht die Chance, daß der Fleischfresser Sie aus den Augen verliert und Ihnen nicht mehr folgt. Die gesammelten Nahrungs- und Paarungssymbole bleiben Ihnen auch dann erhalten, wenn Ihr Individuum gefressen wird (was durchaus mehrmals in einer Überlebensphase geschehen kann). Wenn Ihre Spezies einen sehr hohen Verteidigungswert hat, können Sie mit Glück vielleicht sogar als Sieger aus der Auseinandersetzung mit einem Fleischfresser hervorgehen.

TIP: Wenn Ihnen ein Fleischfresser dicht auf den Fersen ist, fügen Sie sich lieber in Ihr Schicksal und lassen Sie sich fressen. Sie vertrödeln sonst zu viel Zeit mit einer ohnehin sinnlosen Flucht. Gehen Sie Fleischfressern also möglichst frühzeitig aus dem Weg! Die Fleischfresser können Sie übrigens nur wahrnehmen, solange sie sich im Sichtfenster befinden. Räuber außerhalb des Sichtfensters bilden also keine unmittelbare Gefahr.

Wenn Ihr Individuum gefressen wird oder auf andere Weise zu Tode kommt, beginnen Sie an einer anderen Stelle von vorn. Sollten Sie einmal in eine ausweglose Situation geraten, z.B. weil alle Auswege durch Hindernisse versperrt sind, können Sie auch „Selbstmord" begehen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Ihr Wesen klicken oder die Escape-Taste drücken. Nach Bestätigen der Sicherheitsabfrage erhalten Sie einen Totenkopf und werden auf ein zufälliges Feld „teleportiert".

Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Überlebensphase vorzeitig abbrechen, indem Sie auf den Weiter-Knopf drücken. Dies ist allerdings normalerweise nicht sinnvoll und nur für den Fall vorgesehen, daß ein Spieler „keine Lust mehr hat" und aus dem Spiel ausscheidet. Nach Bestätigen der Sicherheitsabfrage ist dann der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte Ihre Spezies aussterben, z.B. weil Sie nicht genug Nahrung gefunden haben und alle Individuen verhungert sind, nehmen Sie es nicht so tragisch. Den mächtigen Dinosauriern erging es auch nicht besser, und die sogenannten „intelligenten" Bewohner des Planeten Erde geben sich ja bereits alle Mühe, dies noch rascher und gründlicher herbeizuführen.

Die Vermehrungsphase

Nach dem Ende der Überlebensphase gibt es vielleicht einige Exemplare Ihrer Art weniger auf der Karte. Zum Ausgleich haben Sie ja hoffentlich reichlich Nachwuchs produziert, der durch kleine, farbige Abbildungen Ihrer Spezies am rechten Rand dargestellt wird, und den Sie jetzt verteilen können. Das Aufstellen funktioniert genauso wie bei der Startaufstellung, mit zwei wichtigen Unterschieden: Sie können nun nur noch dort Wesen plazieren, wo schon eigene Individuen auf benachbarten Feldern vorhanden sind. Und Sie können nun auch versuchen, von anderen Spezies besetzte Felder zu erobern.

Wenn Sie ein Wesen auf einem Feld plazieren, auf dem sich eine fremde Spezies befindet, findet ein Kampf statt. Sie können den Verlauf des Kampfes nicht direkt beeinflussen. Als Resultat wird entweder die gegnerische Einheit aus dem Spiel genommen und Sie haben das Feld erobert, oder der Versuch ist gescheitert und Ihr angreifendes Individuum verloren. Wie der Kampf ausgeht, hängt entscheidend davon ab, wie gut Ihre und die Spezies Ihres Gegners an die Nahrungsart auf dem umkämpften Feld angepaßt sind. Hinzu kommen Ihre Angriffsstärke und die Verteidigungsstärke des Gegners, sowie Modifikationen durch die jeweilige Intelligenz und die in der letzten Überlebensphase gesammelte Kampferfahrung. Auch Glück spielt natürlich eine gewisse, aber eher untergeordnete Rolle. Sie können durchaus dasselbe Feld mehrfach angreifen, riskieren aber dabei natürlich jedesmal erneut das Leben eines Ihrer Individuen.

Neben dem Plazieren des Nachwuchses können Sie in der Vermehrungsphase auch Einheiten bewegen. Wieviele Bewegungspunkte Sie haben, hängt von der Geschwindigkeit Ihrer Spezies ab und wird durch schwarze Schatten am rechten Rand markiert. Jedesmal, wenn Sie ein eigenes Individuum auf der Karte anklicken, wird es von der Karte genommen und in den Nachwuchs-Vorrat plaziert, während eines der Schatten-Symbole verschwindet. Sie können das Individuum dann an

einer beliebigen anderen Stelle der Karte neben einer dort vorhandenen eigenen Einheit plazieren. Auf diese Weise sind regelrechte Völkerwanderungen möglich.

TIP: Damit Sie besser erkennen können, welche Pflanzenart auf einem von einer Einheit besetzten Feld wächst, können Sie es mit der rechten Maustaste anklicken. Das Wesen auf dem Feld verschwindet, solange Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, und kehrt danach wieder zurück.

Wenn Sie Ihren Zug beenden möchten, klicken Sie auf „Weiter". Sollten Sie noch nicht alle Vermehrungs- und Bewegungspunkte verbraucht haben, kommt eine entsprechende Sicherheitsabfrage. Sie sollten auf keinen Fall darauf verzichten, neue Einheiten auf der Karte zu plazieren, denn diese können nicht „gespart" werden und verfallen. Es kann jedoch passieren, daß Ihre Ausbreitungsmöglichkeiten durch Wasser, Gebirge etc. blockiert sind.

Katastrophen

Katastrophen haben in der Erdgeschichte immer wieder für schlagartige Veränderungen in der Entwicklung der Lebewesen gesorgt und oft zum Aussterben vieler Arten geführt. Sie dürfen deshalb auch in einem Simulationsspiel zum Thema Evolution nicht fehlen. In Q-POP bewirken Katastrophen, daß das Spiel auch dann noch eine überraschende Wende erfahren kann, wenn ein Spieler sich bereits als Sieger wähnte.

Katastrophen treten in jeder Runde am Ende der Vermehrungsphase auf. Es gibt neun verschiedene Katastrophen mit sehr unterschiedlichen Auswirkungen:

- **Hitzeperiode:** Durch eine Verschiebung der Planetenachse wird der Kontinent näher an den Äquator gerückt. Dadurch steigt die mittlere Temperatur an, und durch veränderte Meeresströmungen fällt weniger Regen, während gleichzeitig der Meeresspiegel sinkt. Als Konsequenz werden sich Pflanzen wie Rangonen und Feuergras, die Wärme und Trockenheit lieben, ausbreiten. Andere Arten werden zurückgedrängt. Gleichzeitig tauchen allerdings neue, feuchte Küstenstriche aus dem zurückweichenden Meer auf, und Inseln werden plötzlich über Landbrücken mit dem Festland verbunden.

- **Kälteperiode:** Auch hier sorgen Veränderungen in der Rotation des Planeten für eine Klimaveränderung, allerdings

mit umgekehrten Vorzeichen wie bei der Hitzeperiode. Im Unterschied zu dieser hat die Kälteperiode jedoch keine Auswirkungen auf den Meeresspiegel. Die Kälte begünstigt die „nördlichen" Pflanzen Blaublatt und Stinkbälle.

- **Überflutung:** Durch stärkere Sonnenaktivität oder vulkanische Eruptionen und den damit verbundenen „Treibhauseffekt" hat sich das globale Klima erwärmt. Als Folge schmelzen die Polkappen, der Meeresspiegel steigt stark an und überflutet niedrigliegende Küstenregionen. Pflanzen, die Feuchtigkeit und Kälte lieben, werden dadurch zurückgedrängt. Wesen auf überfluteten Flächen sterben. Es kann passieren, daß einzelne Gebiete vom Festland getrennt werden, so daß sich darauf befindliche Arten unter Umständen nicht ausbreiten können. Wenn Sie Ihre Spezies von Küstenregionen fernhalten, können Sie das Risiko einer Überflutung reduzieren.

- **Erdbeben:** Dramatische tektonische Verschiebungen haben immer wieder das Antlitz der Erde in - archäologisch gesehen - kurzer Zeit verändert. In Q-POP verändert sich das Aussehen des Kontinents erheblich: Berge entstehen, wo vorher Täler waren, und umgekehrt. Wesen, die auf Feldern stehen, die zu Bergen oder Seen werden, sterben. Die Erdbeben haben keine Auswirkungen auf das Klima und den Meeresspiegel.

- **Vulkanausbruch:** Gewaltige Vulkaneruptionen zerstören alles Leben in den unmittelbar angrenzenden Feldern. Vulkane können nur auf Gebirgsfeldern ausbrechen. Man kann dieses Risiko also reduzieren, indem man seine Spezies von Gebirgen fernhält.

- **Meteoriteneinschlag:** Noch stärker wirkt die zerstörerische Kraft beim Aufprall eines großen Meteoriten auf den Planeten. Ein solches Ereignis soll nach herrschender

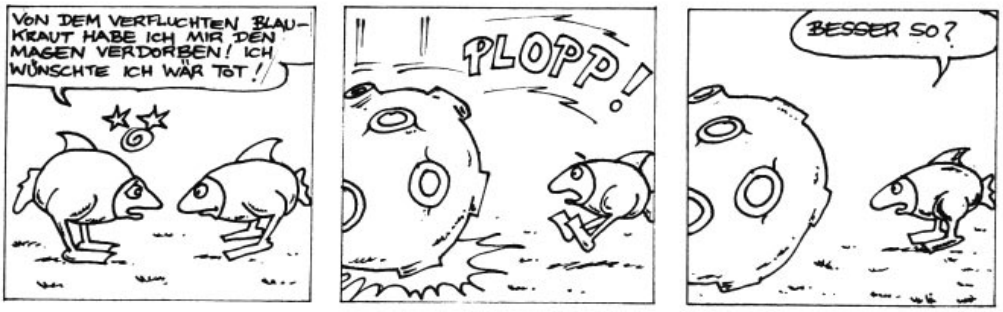
Meinung auf der Erde für das Aussterben der Dinosaurier und unzähliger anderer Tier- und Pflanzenarten vor 65 Millionen Jahren verantwortlich sein. Die Auswirkungen sind in der Tat dramatisch: Die unmittelbare Umgebung der Einschlagstelle wird verwüstet; ein gewaltiger Krater entsteht, gesäumt von neu aufgeworfe-nen Gebirgsmassiven. Durch den Aufprall werden Millionen Tonnen an Staub in die Stratosphäre geschleudert und ver-dunkeln dort für Jahrzehnte den Himmel. Die Sonneneinstrahlung sinkt, und das globale Klima kühlt sich stark ab. Die polaren Eiskappen dehnen sich aus und binden mehr Wasser, so daß der Meeresspiegel sinkt. Als Folge werden die kälte- und feuchtigkeitliebenden Pflanzen begünstigt.

- **Kosmische Strahlung:** Verstärktes Auftreten kosmischer Strahlung (im Spiel durch die Animation eines leuchtenden Meteoriten symbolisiert) verändert die Arten durch Mutation. Als Folge ändern sich die Eigenschaftswerte jeder Spezies sprunghaft. Dies bedeutet konkret, daß die Werte Ihrer unterschiedlichen Eigenschaften zufällig untereinander ausgetauscht werden. Auf diese Weise ändert sich nichts an dem gesamten Entwicklungsstand Ihrer Art, aber es kann passieren, daß Ihre Spezies z.B. plötzlich an ganz andere Nahrung angepaßt ist als die, auf die Sie sich vorher spezialisiert hatten. Achten Sie in der nächsten Entwicklungsphase darauf, wie sich Ihre Spezies verändert hat! Sie können die Auswirkungen der kosmischen Strahlung reduzieren, indem Sie sich nicht zu sehr auf einige wenige Eigenschaften konzentrieren, sondern Ihre Entwicklungspunkte gleichmäßig verteilen.

- **Seuche:** In einem bestimmten Gebiet der Karte tritt eine neue, rätselhafte Krankheit auf, an der alle Arten in diesem Gebiet erkranken. Jedes Individuum in dem Gebiet, in dem die Seuche auftritt, hat eine gewisse Chance, die Seuche zu überleben. Sie können die Gefahr einer Seuche regional

begrenzen, indem Sie Ihre Individuen weiträumig über den Kontinent verteilen.

- **Menschen:** Die vielleicht folgenschwerste Katastrophe in Q-POP ist die Landung der Menschen. In ihrem unermüdlichen Bestreben, der bedrohten Natur zu helfen, bauen sie eine Forschungsstation auf dem Planeten und machen sich auf die Jagd nach Versuchstieren, um die Wesen von Q-POP zu studieren, in Zoos zu verfrachten und so „vor dem Aussterben zu bewahren". Ab sofort gibt es eine zusätzliche Bedrohung in der Überlebensphase: Die Menschen verhalten sich wie Fleischfresser, sind aber schwerer abzuschütteln als die natürlichen Feinde.



Die Berwertungsphase

Am Ende der Vermehrungsphase werden Evolutionspunkte verteilt. Dabei erhält diejenige Spezies am meisten Evolutionspunkte, die die meisten Individuen auf der strategischen Karte hat. Die Zahl der Evolutionspunkte hängt außerdem von der Zahl der Mitspieler ab.

TIP: Da die verteilten Evolutionspunkte von der Rangfolge der Spieler und nicht linear von der Anzahl der Individuen auf der Karte abhängen, kann eine einzelne Einheit mehr oder weniger über Sieg oder Niederlage entscheiden. Es lohnt sich deshalb manchmal, in der Vermehrungsphase einen nur geringfügig stärkeren Gegner anzugreifen, um so am Ende mehr Einheiten auf dem Feld zu haben.

Die Zahl der in dieser Runde verteilten Evolutionspunkte wird zu den gesamten Eigenschaftswerten jeder Spezies addiert und ergibt so die Gesamtpunktzahl jeder Art. Auf dem Bewertungsbildschirm wird die Rangfolge der Arten anhand dieser Gesamtpunktzahl dargestellt. Unter jeder Säule sind die aktuelle Anzahl der Individuen (neben einem verkleinerten Symbol der jeweiligen Art angezeigt), die in dieser Runde erlangten Evolutionspunkte (neben einer DNS-Doppelhelix) und die Gesamtpunkte (neben einem Siegerkranz) angegeben. Das Wesen auf der höchsten Säule repräsentiert die momentan am höchsten entwickelte Spezies. In der letzten Spielrunde ist diese Spezies gleichzeitig Sieger des gesamten Spiels.

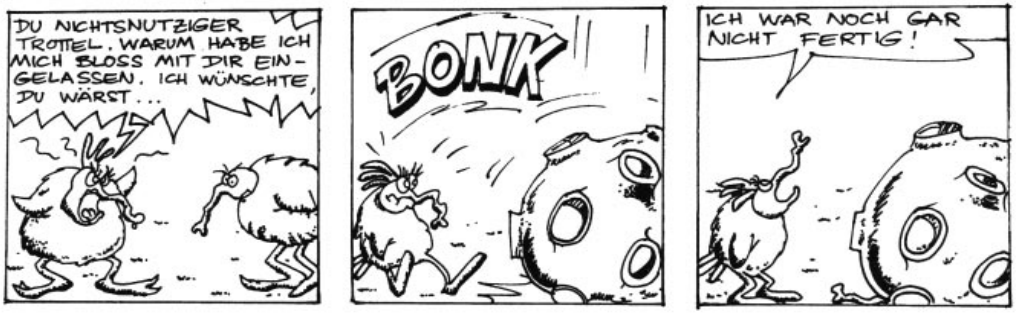
Die Bewertungsphase ist die einzige Gelegenheit, während des Spiels den Spielstand zu sichern oder einen alten Spielstand zu laden. Q-POP speichert außerdem automatisch in jeder Runde den Spielstand in der Datei „AUTOSAVE.QPP“. Wenn also in einer Runde einmal etwas schiefgeht, können Sie jederzeit wieder zum Endstand der letzten Spielrunde zurückkehren.

Die Entwicklungsphase

Nach der Bewertungsphase beginnt mit der Entwicklungsphase eine neue Spielrunde. Jetzt können Sie die Eigenschaften Ihrer Spezies mit den eben erhaltenen Evolutionspunkten verbessern, indem Sie die entsprechenden „+"-Knöpfe bzw. den rechten Balkenbereich anklicken. Um verteilte Evolutionspunkte zurückzunehmen, klicken Sie auf den entsprechenden „-"-Knopf oder den linken Balkenbereich. Sie können jedoch die Eigenschaften nicht unter den ursprünglichen Wert reduzieren. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Weiter". Wenn alle Spieler ihre Evolutionspunkte verteilt haben, geht es in die nächste Überlebensphase usw.

Spielende

Je nach vorher festgelegtem Spielziel endet das Spiel nach einer festgelegten Anzahl Runden, wenn alle Arten bis auf eine Spezies ausgestorben sind, oder wenn keine menschlichen Spieler mehr übrig sind. Ist die festgelegte Anzahl Runden erreicht, endet das Spiel nach der Bewertungsphase. Eine kleine Animation zeigt, wie sich die Siegerspezies zur dominierenden Spezies des Planeten Q-POP entwickelt hat.



MUSIK- UND GERÄUSCHAUSGABE

Das Installationsprogramm legt im Verzeichnis QPOP eine Datei namens „QPOP.INI" an. Diese Datei enthält Einstellungen für die Sound- und Musikausgabe. Sie können die Datei ganz leicht mit dem Windows-Programm „Editor" ändern, das sich in Ihrer „Zubehör"-Gruppe befindet. Näheres dazu finden Sie in Ihrem Windows-Handbuch.

Der Eintrag „Sounds=..." legt fest, ob Q-POP versucht, Sounds über Ihre Soundkarte auszugeben. Der Standard-Eintrag ist „Sounds=1". Verändern Sie diesen Eintrag nur, wenn Q-POP sich nicht starten läßt (siehe Kapitel „Wenn es nicht klappt..."). Sie können den Sound jederzeit bequem aus dem Spiel heraus abschalten, ohne die Datei "QPOP.INI" zu verändern.

Der zweite Eintrag, „Music=...", legt fest, auf welche Weise Q-POP versucht, die Spielmusik wiederzugeben. Der Wert „Music=1" bedeutet „Windows Soundtreiber und eingebaute Soundkarte verwenden". Der Wert „Music=2" bedeutet „Musik über den Audioausgang des CD-ROM-Laufwerks ausgeben". Der Wert „Music=0" bedeutet „Keine Musik".

Bei der Installation der CD-ROM Version auf der Festplatte wird Q-POP so voreingestellt, daß die Musikausgabe in CD-Qualität über Ihr CD-ROM-Laufwerk erfolgt (Music=2). Sie können dann sogar die Musik hören, auch wenn Sie keine Soundkarte haben! Voraussetzung ist, daß Sie den Audioausgang Ihres CD-ROM-Laufwerkes entweder mit Ihrer Soundkarte oder direkt mit einem Kopfhörer, einer Stereoanlage o.ä. verbinden. Falls Sie das nicht möchten und die Musik lieber über Ihre Soundkarte (in geringerer Qualität) abgespielt werden soll, ändern Sie bitte den Eintrag in der Datei "QPOP. INI" in „Music=1".

Beachten Sie bitte: Die Zeilen mit einem Semikolon am Anfang sind Kommentarzeilen. Ändern Sie niemals die Kommentarzeilen, sondern nur die Zeilen ohne Semikolon! Vergessen Sie nicht, die Datei "QPOP.INI" anschließend wieder abzuspeichern.

DEINSTALLATION

Um Q-POP vollständig aus Ihrem System zu entfernen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

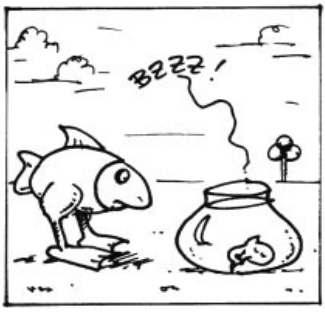
1. Um das Spiel zu entfernen, löschen Sie das QPOP-Verzeichnis im Windows Dateimanager.

2. Um den Bildschirmschoner zu entfernen, löschen Sie die Dateien "QPOPSS.SCR" und "QPOPSS.TXT" aus Ihrem Windows-Verzeichnis. Wählen Sie anschließend in der „Systemsteuerung" einen neuen Bildschirmschoner aus.

3. Q-POP kopiert bei der Installation einige Hilfsprogramme, sog. „DLLs", in Ihr Windows-Systemverzeichnis. Diese DLLs sind:

- CTL3DV2.DLL (DLL für „hübschere" Dialogfenster, wird oft für andere Anwendungen gebraucht)
- WAVMIX16.DLL (DLL von Microsoft für mehrstimmige Soundeffekte, wird oft für andere Windows-Spiele gebraucht)
- RUNANI.DLL (DLL für TakeOne-Animationen, wird relativ selten für andere Anwendungen benötigt)

Diese DLLs nehmen nur vergleichsweise wenig Speicherplatz in Anspruch. Wir empfehlen deshalb, diese DLLs in Ihrem Systemverzeichnis zu belassen, da es vorkommen kann, daß andere Programme die DLLs ebenfalls benutzen.



Die weitaus meisten Schwierigkeiten mit Programmen unter Windows rühren daher, daß der Windows-Speicher zu knapp wird und das System sich nicht mehr stabil verhält. Deshalb hier einige grundsätzliche Empfehlungen:

1. Beenden Sie möglichst alle anderen Windows-Anwendungen, bevor Sie Q-POP starten. Vergessen Sie nicht, vorher ggf. Ihre Arbeiten abzuspeichern.

2. Falls Q-POP sich nicht starten läßt oder die Meldung „zu wenig Hauptspeicher" erscheint, beenden Sie zunächst Windows und starten Sie es dann neu. Oft hilft ein solcher Neustart, den Hauptspeicher von „Überresten" anderer Programme zu befreien. Beenden Sie auf jeden Fall Windows, wenn in einem Programm eine „Allgemeine Schutzverletzung" aufgetreten ist oder ein Programm „abstürzt". Danach ist Windows in aller Regel nicht mehr stabil, auch wenn kein unmittelbarer Fehler zu erkennen ist.

3. Sollte immer noch nicht genug Hauptspeicher vorhanden sein, sollten Sie prüfen ob Sie die Windows -Auslagerungsdatei vergrößern können. Sehen Sie dazu in Ihrem Windows-Handbuch nach.

Meldung: „Ich kann die CD nicht lesen"
Bitte prüfen Sie zunächst, ob Sie die Q-POP CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk gelegt haben. (Die CD muß sich während des Spiels ständig im Laufwerk befinden.) Falls ja, kannes sein, daß der Windows MCI CD-Audio-Treiber nicht aktiviert ist. Sie können ihn in der Systemsteuerung unter „Treiber" und „hinzufügen" installieren. Näheres dazu finden Sie in Ihrem Windows-Handbuch.

Fehler und Abbruch direkt nach dem Start
Sollte das Programm direkt nach dem Start eine Fehlermeldung verursachen, könnte dies damit zusammenhängen, daß Sie eine

Soundkarte mit einem nicht WAVEMIX-kompatiblen Soundtreiber verwenden. WAVEMIX ist ein Hilfsprogramm (DLL) von Microsoft, das es ermöglicht, unter Windows mehrere Geräusche gleichzeitig abzuspielen. Leider ist WAVEMIX nicht zu allen auf dem Markt befindlichen Soundtreibern kompatibel. Wenn ein Fehler aufgetreten ist, beenden Sie zunächst Windows und starten Sie es neu. Öffnen Sie die Datei „QPOP.INI" im QPOP-Verzeichnis, z.B. mit Hilfe des „Windows Desktop Editors". Ändern Sie den Eintrag „Sound=1" (die Zeile ohne Semikolon!) in „Sound=0" und speichern Sie die Datei ab. Starten Sie dann Q-POP neu. Falls der Fehler nun nicht mehr auftritt, liegt es tatsächlich an einer Inkompatibilität zwischen Ihrem Soundtreiber und der WAVEMIX.DLL. Sie können dann leider keine Q-POP Geräusche über Ihre Soundkarte abspielen. Im WINDOWS-Verzeichnis befindet sich die Datei WAVEMIX.INI, die erfahrene (!) User editieren und ändern können, um die Soundausgabe zu optimieren.

Keine Musik zu hören

Hierfür kann es mehrere Ursachen geben (vorausgesetzt, Sie haben überhaupt eine Soundkarte installiert):

- Bitte prüfen Sie zuerst, ob der Audio-Ausgang Ihrer Soundkarte oder Ihres CD-ROM-Laufwerkes mit einem Verstärker, Stereoanlage etc. verbunden und dieser eingeschaltet ist.
- Wenn Sie die CD-ROM-Version verwenden: Standardmäßig ist Q-POP so eingestellt, daß die Musik über das CD-ROM-Laufwerk in CD-Qualität abgespielt wird (siehe Installation). Damit Sie die Musik hören können, muß der Audio-Ausgang Ihres CD-Laufwerkes entweder mit Ihrer Soundkarte oder direkt mit einem Verstärker, einer Stereoanlage o.ä. verbunden sein. Falls dies nicht möglich ist, müssen Sie die Voreinstellung in der Datei QPOP.INI ändern. Laden Sie die Datei QPOP.INI im QPOP-Verzeichnis in den „Editor" (sehen Sie notfalls in Ihrem Windows-Handbuch nach, wie das geht). Ändern Sie die Zeile „Music=2" (die Zeile ohne Semikolon!) in „Music=1" und speichern Sie die Datei ab. Starten Sie dann Q-POP neu. Q-POP ver-

sucht nun, die Musik über Ihre Soundkarte abzuspielen.
- Wenn die Musikausgabe auf den Windows MIDI-Treiber eingestellt ist (weil Sie die Diskettenversion installiert oder die oben beschriebene Änderung durchgeführt haben), kann es sein, daß die Soundtreiber für Ihre Soundkarte nicht richtig installiert sind oder daß der „MIDI-Mapper" (ein Windows-Hilfsprogramm, das sich in der Systemsteuerung befindet) nicht richtig eingestellt ist. Näheres dazu entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihrer Soundkarte oder Ihrem Windows-Handbuch. Diese Prozedur ist leider ein wenig umständlich; dafür werden Sie, wenn Sie es einmal richtig eingestellt haben, auch mit anderen Windows-Spielen und Musikprogrammen keine Schwierigkeiten mehr haben.

Die Lautstärke von Musik und Geräuschen können Sie eventuell auch mit Hilfe der mit der Soundkarte mitgelieferten Mixer-Software anpassen. Näheres dazu finden Sie im Handbuch Ihrer Soundkarte.

In der Überlebensphase ruckelt der Bildschirm und das Spiel ist sehr langsam

Prüfen Sie, ob Sie Windows in der Grafikauflösung 640 x 480 Pixel in 256 Farben betreiben. Falls nicht, wechseln Sie in diesen Grafikmodus. Die Grafikausgabe wird dann wahrscheinlich schneller sein. Falls Sie schon im 256-Farben-Modus sind, haben Sie vermutlich einen (für heutige Verhältnisse) relativ langsamen

PC oder eine langsame Grafikkarte. Sie können den Spielfluß beschleunigen, indem Sie auf den Sanduhr-Button oben rechts klicken. Der Bildschirm „scrollt" dann nicht mehr in die Richtung, in der Sie sich bewegen. Auf diese Weise wird das Spiel schneller, aber auch weniger elegant.

Die Grafik sieht nicht gut aus
Wenn Sie zu Spielbeginn einen Hinweis bekommen, daß das Spiel in einer niedrigen Grafikauflösung (nur 16 Farben) läuft, können Sie das Problem in der Regel folgendermaßen beheben: Verlassen Sie Windows, wechseln Sie unter DOS ins Windows-Verzeichnis, starten Sie „SETUP.EXE" und wählen Sie aus der Liste der Grafiktreiber den für Ihre Karte passenden Treiber in 640x480 Pixel und 256 Farben (8 Bit). Eventuell müssen Sie auch erst den richtigen Grafiktreiber von der mit Ihrer Grafikkarte gelieferten Diskette installieren. Näheres dazu finden Sie in der Windows-Dokumentation und (hoffentlich) in den Unterlagen zu Ihrer Grafikkarte. Starten Sie anschließend Windows erneut. Falls Sie sich schon im 256-Farben-Modus befinden, und die Grafik trotzdem nicht gut aussieht, liegt es wohl an unserem Grafiker.

Immer, wenn ich Q-POP gespielt habe, fühle ich mich anschließend von Dinosauriern, Astronauten und fleischfressenden Pilzen verfolgt
Machen Sie lieber mal ein paar Tage Pause.

Das Q-POP TEAM

Executive Producers:	Karl L. von Wendt Olaf Pahlke
Spieldesign:	Karl L. von Wendt
Grafik, Animationen:	Stefan Beyer
Programm:	Lars Hammer Karl L. von Wendt
Musik:	Karl L. von Wendt Lars Hammer
Handbuch:	Karl L. von Wendt
Cartoons:	Heiko Deiwiks
Verpackung:	Stefan Beyer Marion Röttgers
Cover-Illustration:	Jörg Schultz
Produktion:	Tina Plage
Spieltester (alphabetisch):	Thorben Costabel Heiko Deiwiks Michael Hagen Stefan Jassat Gunnar Krieger Ulrich Lehmkuhl Vanessa Öttl Tina Plage Henry Sennholt David Wendt Hilke von Wendt Andrea Wunderlich

DAS Q-POP TEAM

Die Grafiken und Animationen in Q-POP wurden mit dem Animationsprogramm „TakeOne“ erstellt. Das Programm verwendet die TakeOne-Animationsroutinen (Runani.DLL). Wir danken dem Autor, Rainer Döbele, für seine Unterstützung.

Q-POP ist eine KIWIGAMES-Produktion.

(c) 1995 Von Wendt Konzept GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Der beigefügte „Q-POP Bildschirmschoner“ darf - in unveränderter Form - frei kopiert und unentgeltlich weitergegeben werden. Veröffentlichung auf kommerziellen Datenträgern (Shareware-CDs etc.) nur mit schriftlicher Genehmigung.

Alle anderen Programme sowie diese Spielanleitung dürfen, außer zu Zwecken der persönlichen Datensicherung, nicht kopiert und nicht weitergegeben werden.